

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah banyak digunakan dalam proses belajar dan mengajar, dengan harapan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan. Hal inilah yang akan membuat dunia pendidikan selangkah lebih maju serta akan membuat kesan tersendiri bagi guru dan siswa dibandingkan dengan cara belajar mengajar yang konvensional.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat tentu saja membawa dampak yang sangat besar bagi penggunaannya, salah satunya adalah perkembangan smart phone. Harus kita akui bahwa saat ini smart phone adalah sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi setiap orang. Banyaknya aplikasi dan permainan yang tidak sesuai dengan usia penggunaannya akan berdampak buruk bagi siapapun, oleh karena itu perlu adanya aplikasi yang sesuai dengan usia penggunaannya. Ada banyak permainan pada smartphone atau tablet yang berisi kekerasan, pornografi dan konten yang tidak sesuai dengan anak usia sekolah dasar. Hal ini tentu akan berdampak negatif terhadap perkembangan anak.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini dibutuhkan aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku, papan tulis dan alat tulis lainnya yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan efektif. (Juliana, 2013)

Permainan atau yang biasa kita sebut game memang telah menjadi kebutuhan tersendiri bagi anak-anak usia sekolah dasar, apabila permainannya disesuaikan dengan usia pemakainya tentu hasilnya akan sangat positif, karena dengan permainan akan membuat anak-anak dan bahkan orang dewasa akan merasa senang dan menghilangkan kejenuhan. Adanya permainan yang bersifat edukatif, interaktif, dinamis dan berbasis mobile android akan mengurangi dampak negatif dari permainan yang tidak sesuai dengan usia penggunaannya. Selain itu akan terasa lebih menyenangkan apabila mereka dapat bermain sambil belajar, karena adanya game edukatif berbasis android dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.

Menurut Prensky dan Gee (dalam Eskelinen, 2012) video game membuat pemainnya begitu terikat, dan tertarik untuk memperhatikannya berjam-jam dan bahkan berhari-hari. Proses belajar pada umumnya tidak terjadi secara instan, terkadang membutuhkan pengulangan, latihan dan waktu yang lama. Jadi, jika sesuatu bisa dipelajari dari sebuah permainan, proses pembelajaran akan terjadi karena seseorang sangat mudah untuk menghabiskan waktunya lebih banyak untuk bermain daripada melakukan hal yang lainnya.

Perkembangan perangkat lunak game (permainan) yang ada dewasa ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan permainan yang berhubungan dengan kata. (Afrian, 2014)

Permainan edukatif akan merangsang daya pikir anak dan akan menghadirkan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan belajar secara *classical* di dalam kelas. Selain itu dengan adanya permainan, anak-anak akan lebih kreatif dan menikmati proses transformasi ilmu tanpa merasakan kejenuhan.

Penggunaan perangkat *mobile* dan multimedia dapat membantu siswa untuk memiliki pengalaman yang otentik dan nyata, serta menempatkan pembelajaran dalam budaya dan gambaran mereka. (Joseph & Uther, 2009)

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit, karena mata pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang dirasa masih asing oleh anak. Terkadang mata pelajaran yang terasa sulit untuk anak bisa membuat anak malas untuk belajar mata pelajaran tersebut. Dengan kurangnya minat belajar bahasa Inggris maka proses belajar-mengajar bahasa Inggris akan kurang efektif. Oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah cara untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya adalah adanya game Bahasa Inggris berbasis android yang dapat digunakan oleh anak-anak sekolah dasar, orang tua, bahkan orang dewasa yang ingin mempelajari Bahasa Inggris.

Siswa selalu menganggap bahwa pelajaran Bahasa Inggris merupakan sesuatu yang menakutkan dan sulit ditaklukkan oleh mereka. Akibatnya mereka merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah, bahkan tidak jarang mereka malas untuk belajar dan mengerjakan tugas di rumah.

Artsiyanti (dalam Azhari, 2014), kesulitan anak dalam mempelajari Bahasa Inggris disebabkan karena Bahasa Inggris bukan merupakan bahasa mereka, sehingga mereka tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan pelafalan dalam Bahasa Inggris. Selain itu kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada anak.

Di Indonesia, pengenalan Bahasa Inggris pada anak-anak dimulai dari mengenal kosakata-kosakata yang terdekat dengan anak, hal ini bertujuan untuk

memudahkan anak mengingatnya. Akan tetapi, perasaan mudah bosan yang merupakan salah satu ciri anak-anak dan tingkat konsentrasi serta perhatian yang pendek membuat anak-anak juga lupa dengan kosakata kosakata yang telah diajarkan. Padahal menghafal kosakata merupakan unsur penting dalam belajar bahasa apapun. (Ikhsan, Suryadi, & Angreni, 2012)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ariona (2009) Permainan edukasi dalam penelitian ini hanya terbatas pada lingkup kognitif pengenalan warna saja. Oleh karena itu perlu dikembangkan pada lingkup yang lain. Dalam penelitian ini akan dikembangkan lingkup yang lebih luas seperti materi *profession*, *shape* dan *transportation*. Inilah yang akan dijadikan *research gap* dalam penelitian ini.

Penelitian yang akan dilakukan ini akan dikembangkan sebuah aplikasi yang tidak hanya berisi permainan-permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran bahasa Inggris, tetapi juga berisi materi-materi dipelajari dengan tema *profession*, *shape* dan *transportation*.

Hal inilah yang membuat penulis terdorong untuk mengusulkan dan membangun aplikasi Bahasa Inggris untuk menambah daya tarik siswa dan menambah kemampuan berbahasa mereka dengan judul: “RANCANG BANGUN PERMAINAN EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN VOCABULARY DI SDIT AL-ISLAM KUDUS”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka penulis dapat merumuskan beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis *android* untuk anak sekolah dasar?
2. Bagaimana pengujian aplikasi permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis *android* untuk anak sekolah dasar?
3. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis *android* untuk anak sekolah dasar?
4. Bagaimana proses pembelajaran *vocabulary* yang baik untuk anak sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak menyimpang terlalu jauh melewati batas yang akan dibahas dari permasalahan sebenarnya, maka diperlukan sebuah pembatasan. Dalam perancangan aplikasi permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis android untuk anak sekolah dasar, penulis membatasi permasalahannya hanya pada:

1. Game edukasi pembelajaran bahasa Inggris ini digunakan untuk anak sekolah dasar kelas V di SDIT AL-Islam Kudus.

2. Aplikasi ini digunakan pada saat proses belajar pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDIT AL-Islam Kudus dengan tema *profession*, *transportation*, dan *shape*.
3. Aplikasi permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis *Android* ini dirancang dan dibangun dari *Adobe Flash CS6* dan dikonversi dengan menggunakan *Adobe Air 3.2 for Android*.
4. Aplikasi ini diimplementasikan pada *operating system* Android OS 3.1 (Honeycomb) ke atas untuk OS dibawahnya tidak direkomendasikan.
5. Aplikasi ini berisi materi pengenalan transportasi (*transportation*), profesi (*profession*) dan bentuk (*shape*).
6. Penambahan update materi dan konten aplikasi hanya bisa dilakukan oleh pengembang untuk alasan komersial.
7. Menu permainan tidak diberikan petunjuk secara tertulis, karena Guru pengajar yang nantinya menjelaskan secara langsung kepada siswa pada saat proses belajar pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi permainan edukasi Bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancangan permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis *android* untuk anak sekolah dasar yang menarik dan *interaktif* serta menyenangkan.

2. Untuk memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan dan masyarakat di bidang teknologi dan informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi para guru ataupun orang tua dalam mengembangkan wawasan dan pengimplementasian aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih mudah dan menyenangkan.
2. Bagi penulis diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang game edukasi pembelajaran bahasa Inggris dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama di bangku perkuliahan ke dalam penelitian ini dan dalam pembuatan perangkat lunak yang akan dibuat.
3. Menjadi bahan masukan dan sumber informasi sebagai studi kepustakaan bagi peneliti lain yang akan meneliti dengan bidang dan judul yang sama dalam penelitian ini.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun metode yang digunakan dalam tiap-tiap tahapan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang subjek penelitian dan bermanfaat untuk proses pengembangan aplikasi yang akan dibuat. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah:

a. Studi Pustaka

Buku-buku dan jurnal yang berhubungan dengan *Android*, *Game*, dan proses belajar-mengajar dijadikan bahan studi kepustakaan untuk menambah referensi dalam penelitian. Perpustakaan online dan *online repository*, *e-book*, *e-journal* dan artikel yang berkaitan dengan penyusunan skripsi didapatkan dari *GoogleScholar*.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan di SDIT Al-Islam Kudus dimaksudkan untuk mengetahui perangkat pembelajaran dan sarana prasarana pendukung proses belajar dan pembelajaran di kelas.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan di SDIT Al-Islam Kudus, objek wawancara adalah Guru pengajar Bahasa Inggris kelas V untuk mengetahui proses belajar mengajar di kelas, dan kendala-kendala yang dihadapi dalam proses belajar pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *prototyping*. Metode ini cocok digunakan karena serangkaian sasaran umum bagi perangkat lunak tidak mengidentifikasi kebutuhan input, pemrosesan, ataupun

output detail. Pada kasus yang lain, pengembang mungkin tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian dari sistem operasi, atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dan mesin.

Metode perancangan yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa grafis untuk mendokumentasi menspesifikasi dan membangun sistem perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan teori yang mendiskripsikan pengertian game edukasi, android, pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dari sistem yang akan dibangun, perbandingan sistem yang sudah ada dengan sistem yang diusulkan, dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang penjelasan prosedur testing dan proses pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian.